

Gruppo di ricerca sperimentazione

"Autoapprendimento e computer: il bambino come protagonista"

Rilevazioni ed osservazioni sull'utilizzo degli ambienti di gioco.

Dati generali	
Scuola / sezione	Corso Corce, sezione verdi
Insegnante rilevatore	Maria Teresa
Data rilevamento	Dicembre 2002-Genn/Febb/Aprile 2003
Numero di bambini coinvolti e rispettive età	Elisa (5), Ilaria (5), Marco (5), Davide (4), Matteo (4)
Breve descrizione del contesto in cui si svolge l'attività (aula, laboratori, numero di pc a disposizione)	I bambini usano liberamente il programma nel corso della mattinata
Durata del rilevamento (in minuti)	40 minuti

Dati sull'ambiente (programma) utilizzato	
Titolo	La bella addormentata nel bosco, Disegna con il drago Tommasone, Adibù
Tipo di ambiente (gioco, programma per disegnare, per scrivere, altro...)	Programma per scrivere, programma per disegnare, programma di gioco

Domande e richieste esplicite (rivolte all'insegnante)

Come faccio?

Quale lettera devo mettere?

Domande e richieste implicite (desunte da dialoghi tra bambini, comportamenti...)

Per cambiare pagina bisogna usare questi...

Bisogna andare sul birillo...

Dialoghi tra bambini di fronte all'ambiente.

Per scrivere RE devi mettere R ed E

Per scrivere tutta la frase "devi guardare il colore delle caselle"

Dopo avere scritto RE, i bambini dicono "Ci vogliono due lettere"

Metti A per scrivere la principessa continuava A crescere

Osservazioni varie (sui comportamenti, commenti dell'insegnante...)

Alcuni bambini chiedono sistematicamente di usare il programma.

Altri incerti non vorrebbero usarlo e comunque si fanno suggerire i passaggi dai compagni; qualcuno si accontenta di ascoltare la voce narrante. Il programma è usato anche dai bambini di quattro anni che comunque sono meno attivi dei grandi.

